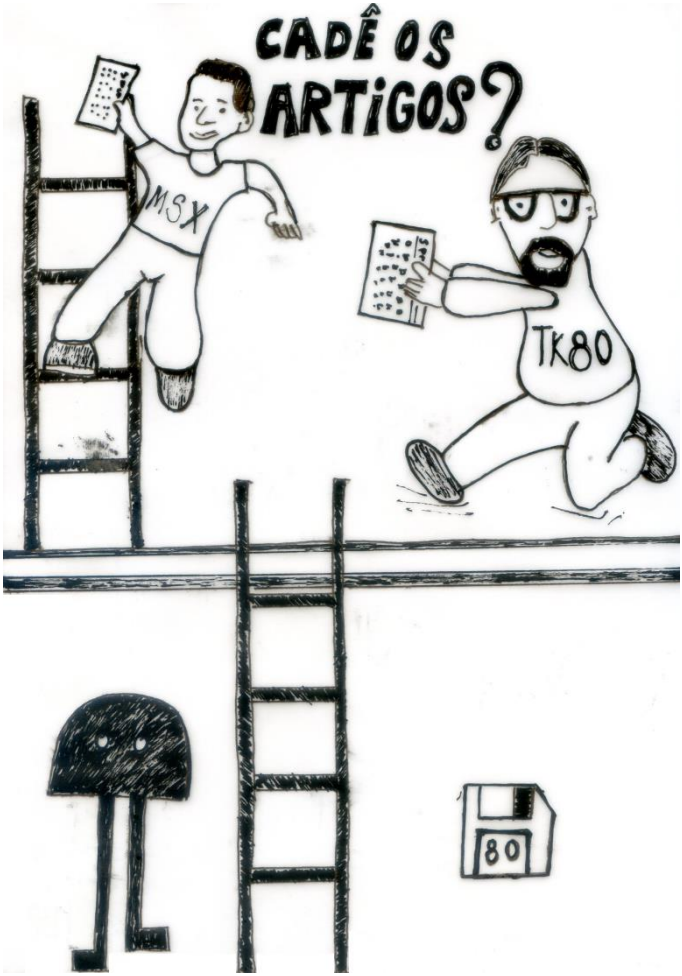
PLANETA SINCLAIR

O fanzine do ZX Spectrum

Edicao PDF

Junho 2020 Numero 1

Distribuicao gratuita no Museu LOAD ZX Spectrum



Speccy IODO * Restless Andre

Destacavel "Sesamo"

Indice:

Editorial..... 2

Jogos novos para o ZX Spectrum.....3

Cade os artigos?..... 4

Eventos LOAD ZX Spectrum.....7

Cromos Astor.....8

O projecto Speccy IODO.....10

Jogos traduzidos.....12

Jogos emblematicos portugueses.....13

Restless Andre.....16

Preservacao de cassetes.....18

Proximo numero.....20

Destacavel: Sesamo

Editorial

Caros amigos. Sim, amigos, pois ao fim de quase quatro anos e meio, posso dizer que ja conheco minimamente a maior parte dos leitores de Planeta Sinclair. Foi um periodo muito preenchido, com praticamente noticias e analises diarias no blogue, o desenvolvimento de quatro almanaques bastante elogiados por toda a comunidade, a preservacao de um milhar de programas que estavam dados como perdidos, ou que simplesmente ainda nao existiam em formato digital, a digitalizacao de inumeras revistas da (primeira) epoca dourada do Spectrum, destacando-se os suplementos Som & Imagem, do DN, MicroSe7e e Pokes & Dicas d'A Capital. E agora este fanzine criado especificamente para o Museu LOAD ZX Spectrum, um projeto absolutamente pioneiro, nao so no nosso pais, mas mesmo a nivel mundial, e que ira trazer muitas novidades nos proximos tempos.

Pretende-se assim que o fanzine tenha continuidade, caso a recetividade seja favoravel. Foi feito a boa maneira dos fanzines amadores dos anos 80. Quer isso dizer que foi utilizada a fonte original do ZX Spectrum, contendo todas as imperfeicoes que lhe sao inerentes, isto e, ausencia de acentuacao, espacos e ajustamentos nao simetricos e/ou alinhados, a preto e branco, e uma qualidade incomparavelmente inferior ao que estamos habituados nas revistas actuais. No entanto, ganhamos noutros aspectos. As memorias que vamos buscar, para quem passou pelos anos 80, obviamente, ou para quem nao passou, poder ficar com um "cheirinho" do que foi aquela epoca, e apenas uma das vantagens de apresentarmos o fanzine neste formato atipico.

Espero que o apreciem, assim como o Museu LOAD ZX Spectrum, local onde e lancado em primeira mao. Foi tambem um segredo muito bem guardado, nem sequer a restante equipa de Planeta Sinclair teve dele conhecimento durante bastante tempo. Contamos convosco para continuarem a apoiar estes projectos e colocarmos no mapa do Spectrum o nosso pais. Para ja fiquem entao com o numero 1 do Fanzine do ZX Spectrum, homenageando todos aqueles miudos dos anos 80 que de forma arcaica, segundo os parametros actuais, conseguiam imitar a sua maneira as Your Sinclair, Crash, Sinclair User ou MicroHobbys deste mundo...

Andre Luna Leao

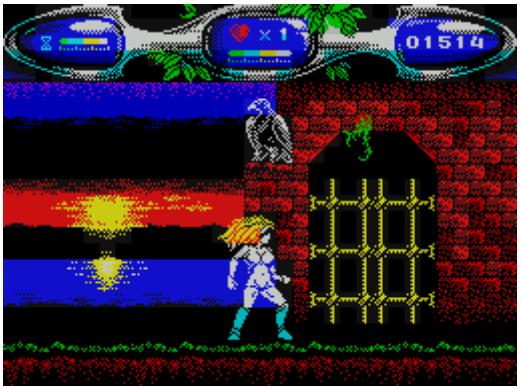
Jogos novos para o ZX Spectrum (destaques)

Dezembro 2019

. Yazzie: o seu autor dispensa apresentacoes, ja que Denis Grachev e por demais conhecido. Jogo de plataformas, com quebra-cabecas pelo meio, muito ao seu estilo.

. Valley of Rains: o grande e justo vencedor da competicao Yandex Retro Games Battle, igualmente jogo do ano para Planeta Sinclair. Um clone de Savage, que consegue ainda ser melhor que o original.

. Space Monsters Meet the Hardy: outro dos grandes jogos da competicao Yandex Retro Games Battle. A fazer lembrar Dan Dare 3, com graficos magnificos, apenas pecando por nao ser longo.



Primeiro trimestre de 2020

. Black & White: o legitimo sucessor de Bubble Bobble. Surpreendente jogo de plataformas, com uma jogabilidade imensa, e dificuldade extrema. Entretenimento a 100%.

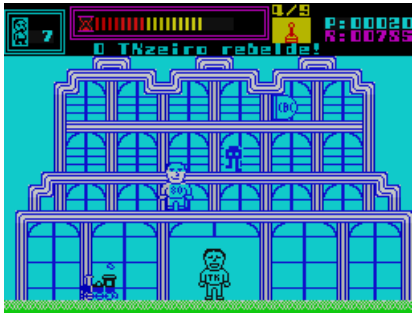
. The Perils of Willy: o episodio do mineiro Willy que faltava passar para o Spectrum, e que Allan Turvey transpos de forma brilhante.

. Wudang: a grande surpresa do ultimo ano, com um jogo em Basic, melhor do que a maioria dos jogos em CM. A fazer lembrar Prince of Persia, numa fabulosa aventura.

. Dungeons of Gomilandia: Dos criadores de The Sword of Yanna, sai nova obra-prima, candidato a jogo do ano. Misto de plataformas com quebra-cabecas, nao deixa ninguem indiferente.

Nome: Cade os Artigos?
Editora: Bitnamic Software / Jogos 80
Autor: Filipe Veiga
Ano de lancamento: 2020
Genero: Plataformas
Teclas: Nao redefiniveis
Joystick: Kempston, Cursor TK
Memoria: 48K
Numero de jogadores: 1

Ja todos devem ter ouvido falar da celebre revista Jogos 80, dos simpaticos anfitrioes Marcus Garrett e Eduardo Luccas, e dos quais alguns dos elementos de Planeta Sinclair sao tambem fieis colaboradores. E tambem ja nos habituamos a ter jogos ineditos com a revista (as famosas "cover tapes"). Primeiro foram seis jogos para o ZX81, e agora, juntamente com a Edicao Especial dos 15 Anos, temos um jogo criado por um membro de Planeta Sinclair, Filipe Veiga, com musica de Pedro Pimenta (tambem de Planeta Sinclair) e o ecra de carregamento por parte do portugues Ricardo Nunes. Alem disso, o proprio Marcus Garrett contribuiu para o argumento, juntamente com o Filipe Veiga.



A historia e de todo hilariante: oito redactores da Jogos 80, cada um oriundo de uma cidade brasileira, recusam-se a entregar os artigos, tendo-se revoltado contra os editores. A unica maneira de convence-los a entregar os artigos, sem recorrer a meios de forca mais drasticos ou violentos, e, em cada cidade, recolher os nove objectos dispostos pelos diferentes cenarios e entrega-los ao respectivo redactor rebelde. So assim o artigo sera finalizado.

Para o cumprimento da tarefa podemos escolher um, de dois figuroes, sendo esta uma das novidades do jogo. E quem sao estes figuroes, perguntam voces? Nada mais, nada menos, que:

O simpatico Marcus Garrett, figura muito conhecida de todos aqueles que frequentam as redes sociais e que nao nos da um minuto de descanso, sempre com novas e excelentes ideias e que contribuem para manter a chama dos 8 bits viva.

Ou entao o Eduardo Luccas, figura mais recatada, pelo menos comparando com o Marcus Garrett. E tambem mais folgadazao que este ultimo, o que quer dizer que salta menos, mas por outro lado tem mais resistencia e move-se mais ligeiro.

Juntos formam uma equipa imbativel, mas infelizmente apenas podemos escolher um deles. Como as caracteristicas de ambos sao diferentes, no fundo isto traduz-se em diferentes niveis de dificuldade. Regra geral, e mais facil jogar com o Marcus, em especial nos cenarios que implicam muitos saltos, no entanto, em alguns, utilizar o Eduardo, devido a sua velocidade simplifica a tarefa.

A possibilidade de podermos jogar com os dois traduz-se em dois jogos diferentes. Se a isso somarmos os lados A e B, facilmente se verifica que existe aqui pano para mangas e que antes de alguem conseguir terminar os dois lados da cassete com cada uma das personagens, tera que suar muito.

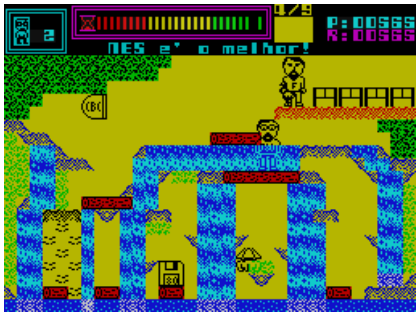
Cada um dos lados inclui quatro niveis, correspondentes a quatro diferentes redactores, mas tambem a quatro locais pitorescos do Brasil, conforme descrevemos de seguida.

Lado A:

Fase 1 - Curitiba, PR - Flavio Matsumoto (Jardim Botanico).
Fase 2 - Brusque, SC - Eduardo Loos (Parque Zoobotanico).
Fase 3 - Ribeirao Pires, SP - Robson Franca (Estacao de trem e Igreja do Pilar).
Fase 4 - Rio Bonito, RJ - Saulo Santiago (Cachoeira de Bracana).

Lado B:

Fase 5 - Belo Horizonte, MG - Marco Lazzeri (Palacio da Liberdade)
Fase 6 - Sao Paulo, SP - Victor Vicente (MASP - Museu de Arte de Sao Paulo)
Fase 7 - Ribeirao Preto, SP - Emerson Cavallari (Choperia Pinguim)
Fase 8 - Rio de Janeiro, RJ - Mario Cavalcanti (Arcos da Lapa)



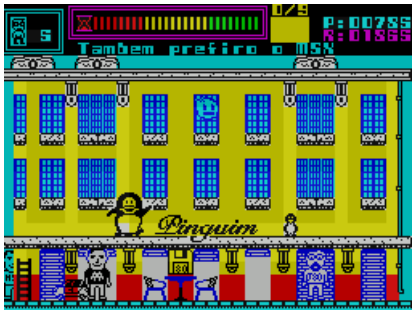
O Filipe Veiga conseguiu recriar de forma bastante feliz cada um destes locais, e se bem que os leitores portugueses possam nao os conseguir identificar de forma imediata, os nossos amigos brasileiros seguramente que reconhecerao uma boa parte deles, se nao todos.

Em termos de mecanica de jogo, estamos perante um tipico platformer. Em cada nivel (ou fase, como lhe queiram chamar), temos que sequencialmente ir recolhendo um objecto, que aparece num ponto especifico do cenario, e entrega-lo ao redactor, sendo que so entao fica liberto o objecto seguinte. Sao nove os objectos a recolher em cada fase, e isto num tempo bastante limitado. No entanto, sempre que se entrega o objecto ao redactor, este amolece um pouco e torna-se condescendente connosco, concedendo-nos um pouco mais de tempo, medido pelas barras verticais no cimo do ecra. O problema e que para evitar que consigamos chegar aos objectos, uma serie de personagens bastante familiares do universo brasileiro (quem nao se recorda de Saci-Perere do Sitio do Picapau Amarelo, por exemplo, mas tambem do Invasor Cachaceiro do Espaco, que veio directamente de Em Busca dos Tesouros, ou da Bruxa do MASP de Avenida Paulista), teimam em ir contra nos, movendo-se em padroes regulares, mas que dificultam a nossa tarefa. Qualquer toque com eles e fatal, perdendo-se uma das vidas. Felizmente que quando avancamos de nivel, as vidas sao repostas, aumentando o seu numero a medida que vamos progredindo.

Para se conseguir avancar, e entao fundamental estudar muito bem o padrao de movimentacao dos nossos inimigos. A maior parte das vezes poderemos chegar aos objectos por varias formas, no entanto existe um caminho mais facil de ser feito. Mas noutros casos, o caminho possivel e apenas um, sendo necessario um timing perfeito para se conseguir escapar aos perseguidores.

Os nossos personagens, alem de saltarem (e bem o teremos que fazer nas diferentes plataformas), tambem sao ageis a trepar. Assim, nao e de espantar quando se ve o Marcus a subir por uma palmeira, por forma a conseguir chegar ao desejado objecto. E por vezes tem mesmo que planar para la chegar, num movimento gracioso e muito bem conseguido por parte do Filipe Veiga. Assim, dominar-se a mecanica de salto e meio caminho andado para se conseguir finalizar o nivel.

Outra das novidades de Cade os Artigos? e a funcionalidade da palavra-passe. Recordam-se de Match Day II, em que atraves de uma palavra-passe conseguiamos continuar o jogo no exacto ponto onde tinhamos ficado? O Filipe conseguiu de forma brilhante recriar este sistema. Assim, depois de completarmos o lado A, correspondente aos quatro primeiros niveis, e gerada uma palavra-passe para ser colocada no inicio do lado B (so se consegue jogar depois de se ter terminado o lado A). Isso permite continuar o jogo no exacto ponto em que se tinha ficado, isto e, mantendo a pontuacao e o personagem seleccionado no inicio. Nota maxima para estes pequenos "mimos" com que o Filipe nos brindou.



E ate ao nivel grafico e sonoro o jogo atinge bitola muito elevada. Desconheciamos esta veia artistica do Filipe, mas a realidade e que os cenarios ficaram bastante fieis ao original, os sprites muito engracados e tambem facilmente identificaveis, e o uso das cores excelente. Quanto a musica, esta tem a qualidade habitual do Pedro Pimenta, que nao e por ser nosso colaborador que o dizemos, mas e ja um dos melhores musicos dos 8 bits, com uma progressao fantastica a todos os niveis. Alem disso, tanto toca em modo AY ou beeper, conforme o chip esteja presente ou nao. O Pedro fez assim duas versoes da mesma musica.

E cade o jogo? Bem, este nao e gratuito, e para se ter acesso a ele, pelo menos neste momento, e necessario adquirir a edicao especial da Jogos 80 (numero 21), embora nao esteja descartada a possibilidade de no futuro se adquirir apenas a cassete. Recomendamos fortemente a comprar o pacote completo, nao so porque tem acesso a um jogo muito interessante a todos os niveis, mas porque tambem ficam com a versao fisica da revista em vosso poder (o pdf e gratuito).

Estamos assim ansiosos pelo proximo jogo do Filipe, Marcus, Pedro e companhia. Ja sabemos qual vai ser, mas quanto a isso fechamo-nos em copas e ainda vao ter que esperar um pouco para o saber. Nao o podemos ainda revelar, mas podemos garantir que a espera ira compensar...

Uma nota final para agradecer ao Pedro Faria pelo desenho que criou para o jogo e que utilizamos para a capa.

Jogabilidade	
Gráficos	
Som	
Dificuldade	
Longevidade	
Entretenimento	

8

Eventos LOAD ZX Spectrum

Ainda antes do Museu LOAD ZX Spectrum vir a estar no seu local definitivo, bastantes eventos foram realizados no Museu da Pedra, num esforco conjunto da equipa do Joao Diogo Ramos e da Camara Municipal de Cantanhede. A inauguracao do espaco deu-se no dia 27 de Abril de 2019, com uma turtulia com convidados ilustres, contando com a presenca de Antonio Dias Figueiredo e Goncalo Quadros, alem da minha presenca, em representacao de Planeta Sinclair.

Depois do sucesso deste primeiro evento, amplamente documentado na impressa escrita, em Planeta Sinclair, e ate na televisao, seguiram-se mais alguns, com tematicas mais especificas, mas sempre com muitos motivos de interesse para a comunidade do ZX Spectrum. Gostariamos assim de destacar, alem das visitas das escolas ao Museu, um workshop a 29 de Setembro que contou com a presenca de Marco Paulo Carrasco, que fez equipa com Rui Tito em tantos jogos, tendo no mesmo dia havido uma palestra e demonstracao de reparacoes, a cargo da Paula Silva (Consultorio da Paula).

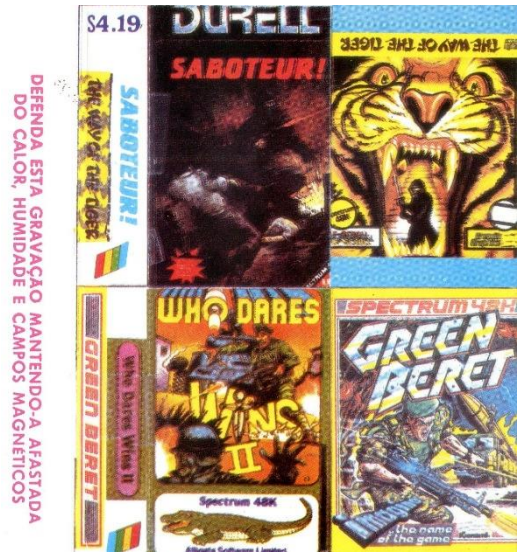
A 7 de Dezembro novo evento, desta vez contando uma vez mais com a minha presenca. Assim, ao longo de um dia, fui demonstrando como procedo a preservacao dos jogos. Teve uma componente teorica e pratica, e que desde logo permitiu a recuperacao de cerca de 20 jogos, incluindo um portugues desconhecido e que ainda permanece no segredo dos Deuses. O evento culminou com uma entrevista gravada.

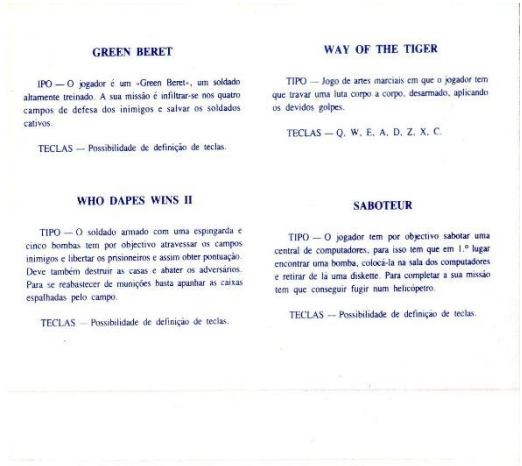
Finalmente, e ja este ano (a 23 de Fevereiro), depois do Marco Carrasco ter vindo a Cantanhede, foi a vez do Rui Tito, aproveitando a sua estadia em Portugal.

Com as futuras instalacoes em fase de acabamentos, e que ira dar origem a uma grandiosa inauguracao, que so nao aconteceu antes devido a pandemia de Covid-19, outros eventos vao ser realizados, colocando definitivamente Portugal no panorama mundial da Sinclair e da Timex. Para isso, contamos com o apoio da comunidade, consolidando este projeto, pioneiro a nivel mundial.

Cromos Astor: S4.19

A Astor nao ficou conhecida apenas pelos seus lancamentos originais. Tambem colocava no mercado compilacoes (piratas) com quatro jogos, normalmente nomes chamativos, ao preco de 400 escudos. E provavelmente seriam estas compilacoes, das quais se conhecem 51, que lhe permitia depois promover a outra vertente mais didactica e educacional, incentivando os programadores nacionais a criarem software original.





GREEN BERET

IPO — O jogador é um «Green Beret», um soldado altamente treinado. A sua missão é infiltrar-se nos quatro campos de defesa dos inimigos e salvar os soldados cativos.

TECLAS — Possibilidade de definição de teclas.

WAY OF THE TIGER

TIPO — Jogo de artes marciais em que o jogador tem que travar uma luta corpo a corpo, desarmado, aplicando os devidos golpes.

TECLAS — Q, W, E, A, D, Z, X, C.

WHO DAPES WINS II

TIPO — O soldado armado com uma espingarda e cinco bombas, tem por objectivo atravessar os campos inimigos e libertar os prisioneiros e assim obter pontuação. Deve também destruir as casas e abater os adversários. Para se reabastecer de munições basta apanhar as caixas espalhadas pelo campo.

TECLAS — Possibilidade de definição de teclas.

SABOTEUR

TIPO — O jogador tem por objectivo sabotar uma central de computadores, para isso tem que em 1.º lugar encontrar uma bomba, colocá-la na sala dos computadores e retirar de lá uma diskette. Para completar a sua missão tem que conseguir fugir num helicópetro.

TECLAS — Possibilidade de definição de teclas.

A compilacao numero 19 virou-se claramente para os jogos de accao, contemplando dois enormes exitos do Spectrum, Green Beret e Saboteur, tanto que ate originaram posteriormente sequelas, sendo a de Saboteur a mais conhecida. Ambos ainda permanecem como classicos, estando frequentemente nos tops do Spectrum.

Em Green Beret somos colocados na pele de um "boina verde" que tem que a golpe de faca ou de armas de fogo, se as conseguirmos apanhar, matar tudo o que aparece a frente. O jogo tem uma carga ideologica muito forte, talvez um pouco desnecessaria, mas que se compreende a luz da conjuntura da epoca.

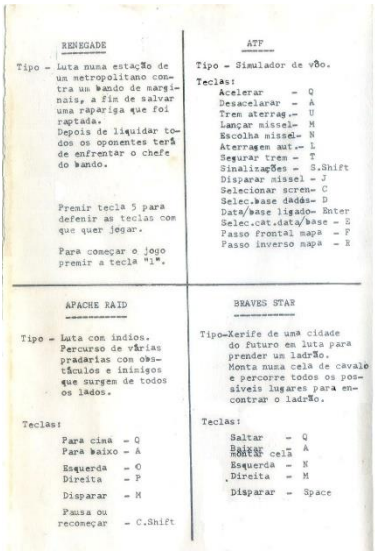
Quanto a Saboteur, o nosso heroi e um ninja que tem que recuperar uma disquete, encontrando depois o helicoptero de fuga. Pelo meio tem que despachar outros ninjas, a golpe de pontape, assim como os caes de guarda. Uma jogabilidade imensa, e o que se encontra neste excelente jogo.

Por outro lado, The Way of the Tiger e uma surpresa ter aparecido nessas compilacoes. Nao porque o jogo nao tenha qualidade, antes pelo contrario, mas porque e composto por uma intro e mais tres partes autonomas, consumindo bastante tempo de fita. De qualquer forma, tambem The Way of the Tiger originou uma sequela, bastante interessante por sinal (Avenger), se bem que com contornos diferentes. Enquanto o primeiro episodio e um jogo tipico de artes marciais, a sequela ja remete o jogador para um cenario "Gauntlesco".

E finalmente, qualquer copilacao tem que ter um "peru". Calhou a Who dares Wins II, que tenta ser um clone de Commando, estando no entanto muito longe do brilhantismo desse.

Cromos Astor: S4.31

O numero 31 da coleccao de compilacoes da Astor apresentava uma salgalhada de estilos, desde o "beat'em'up", ate ao simulador de voo.



RENEGADE

Tipo - Luta numa estação de um metropolitano contra um bando de marginais, a fim de salvar uma rapariga que foi raptada.
Depois de liquidar todos os oponentes terá de enfrentar o chefe do bando.

Premir tecla 5 para definir as teclas com que quer jogar.

Para começar o jogo premir a tecla "1".

ATF

Tipo - Simulador de vôo.

Teclas:

Acelerar	Q
Desacelerar	A
Trem aterrag.	U
Lançar missel	M
Escolha missel	N
Aterragem aut.	L
Segurar trem	T
Sinalizações	S.Shift
Disparar missel	J
Selecionar scren	C
Selec.base dados	D
Data/base ligado	Enter
Selec.cat.data/base	E
Passo frontal mapa	F
Passo inverso mapa	R

APACHE RAID

Tipo - Luta com indios. Percurso de várias pradarias com obstáculos e inimigos que surgem de todos os lados.

Teclas:

Para cima	Q
Para baixo	A
Esquerda	O
Direita	P
Disparar	M
Pausa ou reconeçar	C.Shift

BRAVES STAR

Tipo-Xerife de uma cidade do futuro em luta para prender um ladrão. Monta numa celá de cavalo e percorre todos os possíveis lugares para encontrar o ladrão.

Teclas:

Saltar	Q
Baixar	A
Montar celá	
Esquerda	N
Direita	M
Disparar	Space

Bem, para dizer a verdade, ATF e muito mais um jogo de accao e arcada, do que um verdadeiro simulador de voo. Quanto muito, um pretendente a coisas mais serias, mas apesar de ser um hibrido, e muitas vezes sabemos o que acontecia aos jogos que pretendiam trazer dois estilos ao mesmo tempo (normalmente nao sendo bons em nenhum), o facto e que ATF e muito bom e foi um grande sucesso aquando do seu lancamento, elogiado pela critica e pelo publico. Merecidamente, podemos dizer.

Quanto a Renegade, nao e preciso grande apresentacao, sendo um dos mais famosos (e melhores), jogos de "porrada", a aparecer para o Spectrum. Deu depois origem a duas sequelas, Target Renegade, que conseguiu ainda ser melhor que o primeiro da serie, e Renegade III: The Final Chapter, que nao sendo mau, causou desilusao nos fans mais hardcore e seguidores dos dois primeiros.

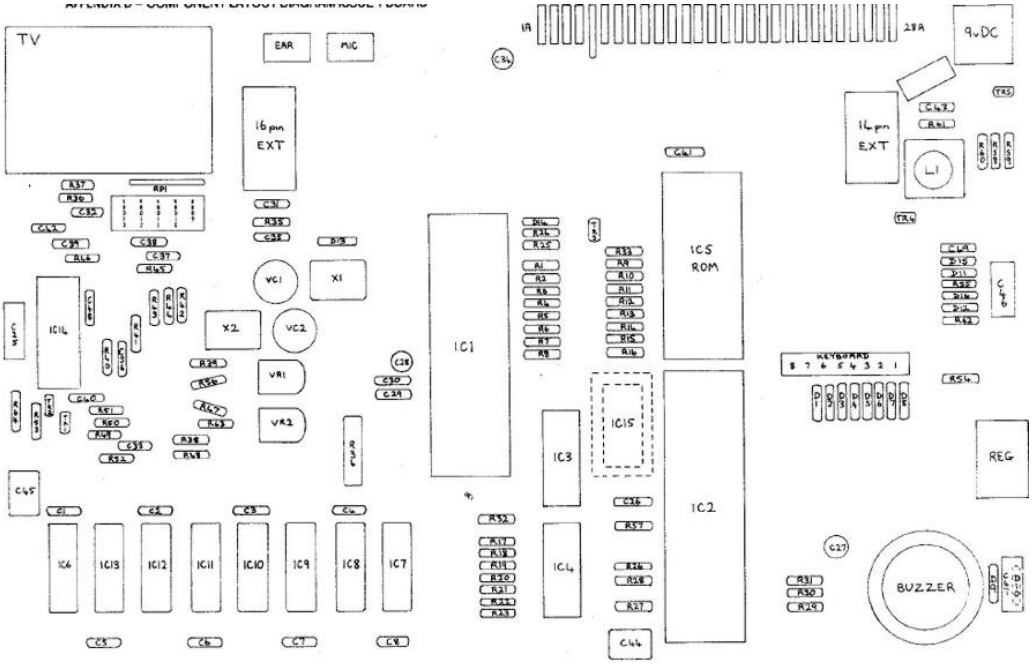
Segue-se Bravestarr, uma aventura que nos desperta um sentimento agridoce. Apesar de ser muito elogiado por alguma critica da especialidade, a realidade e que o jogo nunca nos seduziu por ai alem. Pretendia ser um "shoot'em'up" ao estilo do "Far West", passado num futuro distante, mas na realidade a mistura nao ficou suficientemente atraente, e mesmo a propria jogabilidade deixava a desejar. Nao sendo propriamente mau, tambem nao e nenhuma obra de genio.

E para o fim, o "peru". Apache Raid foi editado pela Pirate Software, editora conhecida por lancar muita coisa mas (alias, nao nos lembramos de um que seja mediano, sequer), e Apache Raid!! Nao foge a regra. E mau em todos os sentidos, com graficos que se tivessem sido lancados em 1982, teriam sido arrasados. Um jogo para esquecer, incluindo na tematica balofa e bolorenta, na qual os indios sao retratados como os maus da fita, quando sabemos que na realidade foram acima de tudo vitimas. E assim um jogo de fugir a sete pes (ou a cavalo, se possivel).

O projeto Speccy IODO (por Paula Silva)

Na vontade de adquirir para mim propria a primeira versao do ZX Spectrum (a famosa "issue one") verifiquei que tal computador e bastante raro de se encontrar a venda, e quando aparece e por valores incomportaveis, pelo menos para mim. Portanto decidi criar um do zero. Denominei-o de "Speccy IODO", ou seja, "Spectrumzinho Issue One Dot One", pois o "issue one" ja a Sinclair o teria criado em 1982.

O projecto comecou em inicios de Dezembro de 2018, altura em que comecei a procurar na internet por uma imagem "decente" de tanto da parte de cima da placa do issue one (top layer), como da parte de baixo (bottom layer). Tal pesquisa naturalmente que se tornou bastante complicada, mas descobri online um desenhador profissional irlandes que tinha criado algumas serigrafias e quadros de computadores antigos, com o ZX Spectrum issue one incluido. Mas nas fotos da sua pagina a qualidade (para o que eu queria) deixava muito a desejar, ate que lhe enviei um e-mail a pedir uma copia dos dois layers da dita placa. Esse senhor teve a admiravel ideia de nao so me enviar as fotos originais com muito alta resolucao da placa em questao, bem como a placa original, sem quaisquer componentes. Ora, fantastico! Ja tenho a placa original do issue one, so falta colocar os componentes!



Mas nao, quando tenho uma ideia levo-a sempre ate ao fim, portanto para alem de ressoldar todos os componentes na placa original (trabalho feito ja bem depois de ter o IODO concluido) pus maos a obra: Comecei por conseguir um diagrama esquematico do referido computador assim como a posicao fisica dos componentes na placa (com pessima qualidade, de tal modo que fui forcada a recriar esse mesmo diagrama tambem do zero), e baseando-me nesse diagrama e nas pistas da placa original comecei a criar a board em formato digital, com um programa CAD que possuo. Tanto o diagrama, como o desenho da board do IODO foram sendo postados ao longo do tempo no Consultorio da Paula e no grupo ZX Spectrum Directo da Arrecadacao, para dar a

DESTACAVEL: SESAMO

Em Janeiro de 1987, Fernando Prata criou para o MicroSe7e o programa "Sesamo", permitindo responder a muitas solicitacoes dos seus leitores, que questionavam como poderiam descobrir os populares pokes para fazer batota nos jogos, entre outros truques. A listagem foi introduzida no suplemento, infelizmente muito pouco legivel, levando o jornal a voltar a publicar em Junho de 1988, depois de muitas reclamacoes dos leitores, e tambem apos terem enviado algumas cassetes para alguns felizardos, levando tambem a uma verdadeira enxurrada de pedidos, que obviamente o MicroSe7e nao conseguiria ter capacidade de resposta para satisfazer.

Deixamos entao a listagem completa e funcional para que tambem os nossos leitores possam ficar com este programa, fazendo parte do espolio de programas nacionais para o Spectrum. Ja testamos o programa e de facto funciona as mil maravilhas…

O que fazer entao? Em primeiro lugar deve-se introduzir a listagem seguinte (listagem 1). Depois da mesma ser executada (RUN), apenas se tem que seguir as instrucoes, digitando os caracteres solicitados na figura da pagina seguinte. A introducao dos caracteres e feita linha a linha, estando cada uma dividida em duas partes, que introduzidas em INPUTs diferentes, sao separadas pressionando-se a tecla ENTER.

Listagem 1

```
  10 CLEAR 39000: LET L=1
  20 FOR M=4E4 TO 42049 STEP 10
  25 INPUT ("000"( TO 3-LEN STR$ L);L;" "); LINE A$: INPUT ("000"( TO 3-LEN STR$ L);L;" ";A$;" "); LINE T$
  30 LET TOT=0: FOR N=0 TO 9
  40 POKE (M+N),16*(CODE A$(N*2+1)-48-(7 AND CODE A$(N*2+1)>57))+CODE A$((N+1)*2)-48-(7 AND CODE A$((N+1)*2)>57): LET TOT=TOT+CODE A$(N*2+1)+CODE A$((N+1)*2)
  50 NEXT N: IF VAL T$<>TOT THEN PRINT AT 20,0;"DADOS INCORRECTOS. INTRODUZA A ULTIMA LINHA DE NOVO.": BEEP 2,-10: CLS : GO TO 25
  60 LET L=L+1: NEXT M
  70 CLS: PRINT AT 21,0;"PRIMA 'S' PARA GRAVAR O PROG.": PAUSE 0: IF INKEY$<>"S" AND INKEY$<>"s" THEN GO TO 70
  80 SAVE "SESAMO"CODE 39990,2500
  90 CLS: PRINT "O PROGRAMA EXECUTA-SE ATRAVES DE";''"RANDOMIZE USR 4E4"''"ANTES DE CARREGAR O PROGRAMA EM MEMORIA, DEVE EXECUTAR-SE SEMPRE"''"CLEAR 39000"
```

Quando a ultima linha for introduzida, e entao solicitado que se pressione a tecla "S" para gravar o programa. Poderemos passa-lo para uma cassete, seguindo depois as instruoes ao lado.

Basta assim fazer:

1. CLEAR 39000
2. RANDOMIZE USR 4E4

Se tudo correr bem, vamos ter o programa a funcionar no nosso computador. Quem nao tiver paciencia para digitar, deixem-nos uma palavra e pode ser que tenham uma surpresa na caixa de correio.

```
O PROGRAMA EXECUTA-SE ATRAVES DE

RANDOMIZE USR 4E4

ANTES DE CARREGAR O PROGRAMA EM MEMORIA, DEVE EXECUTAR-SE SEMPRE

CLEAR 39000

0 OK, 90:2
```

```
001 FD360E06FD365300CDAF 1175
002 0D3E08D3FE110048216D 1121
003 9C010008EDB03E02CDCD 1160
004 A1CDEAA13EFECD011631 1191
005 5D4EC300483E03CD604D 1140
006 CD8B4D30FBFE49CA114D 1210
007 FE522001C7FE4320ED3E 1156
008 05CD604D3E3FD7DD217A 1177
009 4BAF217A4B061F772310 1119
010 FC326F4B3CCD674D0E80 1183
011 CD824DCD8B4D30FBFE0E 1229
012 2005CDA34C18EDFE0D28 1172
013 17FE2038EADD7700DD23 1161
014 D73A6F4B3CFE2028BA32 1174
015 6F4B18D23E05CD604D11 1141
016 7A4B1A13ED53DB4AFE4C 1202
017 C292491A13ED53DB4AFE 1178
018 42C22849CD004CCD104C 1135
019 CD204C18030000007B32 1066
020 DF483E05CD604DED5BDD 1216
021 48210050A7ED52385E3E 1113
022 AC321A491100F7210048 1078
023 010008EDB0DD2ADD48ED 1180
024 5B8C483ADF4831FFFFFE 1231
025 57C30FF81100482100F7 1092
026 010008EDB03EBF321A49 1128
027 315E4EC3BD4F00000000 1101
028 000000000000000000000 960
029 000000000000000000000 960
030 000000000000000000000 960
031 0000003ADF48FE57ED5B 1153
032 8C48DD2ADD483708F3CD 1192
033 6205FBAFD3FE18BFED5B 1231
034 DB4A1A13FE20200FC36B 1156
035 48FE50280B3E0ECD604D 1162
036 CD7D4DC300483E0CCD60 1172
037 4DDD21594B111000AF1C 1125
038 3708F3CD6205FB3805AF 1150
039 D3FE18E13E05CD604DDD 1195
040 21594BDD7E00DD560CDD 1177
041 5E0BED538C48FE032012 1143
042 DD560EDD5E0DED53DD48 1219
043 3EFF000000C39048A73E 1119
044 0E20AAED5B535CED53DD 1202
045 483EFE3CC30749FE5020 1153
046 0CCD004CE5CD354CE173 1169
047 C31B49FE48201FCD004C 1156
048 E50603C5CD3D4DC110F9 1157
049 E1E57ECDB04BCDA24BCD 1234
050 541FE12338E618DAFE52 1153
051 2037ED5BDB4A1A13ED53 1166
052 DB4AFE55C22C49CD004C 1189
053 31FFFFE5C90000000000 1106
054 000000000000000000000 960
055 000000000000000000000 960
056 00000000000000FE5320 1013
057 5CED5BDB4A1AED53DB4A 1233
058 FE42201DCD004CCD104C 1157
059 CD204C7BDD2ADD48ED5B 1224
060 8C48CDC6043E10D3FEFB 1198
061 C39F49FE5020A3DD2159 1153
062 4BDDE5111100AFCDC604 1159
063 CD7D4DDDE1DD7E00DD56 1231
064 0CDD5E0BDD660EDD6E0D 1223
065 A720032A535CE5DDE1AF 1167
066 3D18C3FE46C2004B3E0F 1156
067 32264CCD204C7B32DF48 1144
068 3E1032264CCD204C7B32 1115
069 8C483E1132264CCD204C 1125
070 3E0B32264C7B328D48CD 1147
071 004C180A237CB52005CD 1109
072 A84B188E3ADF48BE20F0 1182
073 E5D1233A8C48BE2804D5 1149
074 E118E3233A8D48BE20F5 1148
075 0607D5C5CD3D4DC110F9 1160
076 3E16D73E0FD73E1BD7C1 1181
077 C5CD904FCDA24BCD541F 1209
078 E12338BA18C000000000 1061
079 000000000000000000000 960
080 000000000000000000000 960
081 000000000000000000000 960
082 000000FE412035CD004C 1080
083 E53E16D73E0FD73E15D7 1174
084 E1E57EF5FE203813D7F1 1173
085 FEA53E0B30023E0147C5 1132
086 CD3D4DC110F9C5CDA24B 1202
087 C1CD541FE12338D018A0 1135
088 FE4FC22C492ADB4A1150 1169
089 4B06091ABE20F1132310 1089
090 F8CF1455542053455341 1087
091 4D4F000000000000000000 1010
092 000000000000000000000 960
093 000000000271003E800 1002
094 64000A000100000000000 988
095 000000000000000000000 960
096 000000000000000000000 960
097 000000000000000000000 960
098 0000000000CD8B4DFE50 1097
099 C0CD8B4DFE0D20F9C9F5 1219
100 3E0DCD604DF1F5E6F01F 1195
101 1F1F1FFE0A3802C607C6 1159
102 30D7F1E60F1800FE0A38 1142
103 02C607C630D7C9000000 1077
104 000000000000000000000 960
```

```
105 00000000000000000000 960
106 00000000000000000000 960
107 0000000000000000003E 984
108 05CD604D3E07CD434C30 1137
109 F422DD48C93E05CD604D 1168
110 3E0ACD434C30F4228C48 1142
111 C93E05CD604D3E0BCD43 1174
112 4C30F4EB210001ED5238 1114
113 ECC93E0932264CCD204C 1161
114 3E0B32264CC9CD604D3E 1159
115 08CD674DCD8B4D38FBAF 1223
116 326F4BDD21D64BCDBC4C 1205
117 D03A6F4BFE013002AFC9 1166
118 CD6A4C37C911D64BD5DD 1198
119 21704B210000441AFE30 1067
120 3804041318F71B1AD630 1087
121 D5DD5608DD5E09DD2BDD 1219
122 2BCD9D4CD110EBD10605 1164
123 AF121310FCC93C3DC819 1158
124 18FB3A6F4BD601D8326F 1167
125 4BDD2BDD3600003E08D7 1150
126 3E20D73E08D7C9CD8B4D 1189
127 FE0E2005CDA34C1842FE 1171
128 0D200237C9FE3038EAFE 1160
129 3A30E64F3A6F4B3CFE06 1177
130 2021C900000000000000 993
131 00000000000000000000 960
132 00000000000000000000 960
133 0000000000326F4B79DD 1071
134 7700DD23D70680CD824D 1133
135 18AB21924DE5CD3D4D3E 1178
136 04CD674DE17E23FEFF20 1184
137 0F0620C5001800CD3D4D 1109
138 C110F6C30048E5D7CD54 1144
139 1F38DBE118F33E0821FF 1167
140 480E08E50620A7CB162B 1123
141 10FBE1240D20F2083E7F 1136
142 DBFE1F300176083D20E0 1135
143 C9F53E01CD674DF1215F 1169
144 4E477E23FEFF20FA10F8 1188
145 7E23FEFFC8E5D7E118F6 1219
146 CD804D060000000000D20 1059
147 FA10F8C9CD8E02CD1E03 1192
148 C9203E20494E53545255 1088
149 434F4553205245434F4E 1086
150 48454349444153205045 1038
151 4C4F2050524F472E203A 1105
152 204C422C4C502C53422C 1096
153 53502C52552C502C462C 1089
154 482C412C2026204F5554 1076
155 20534553414D4FFF0000 1086
156 00000000000000000000 960
157 00000000000000000000 960
158 00000000000000000000 960
159 00000000000000000000 960
160 00000000000000000000 960
161 00000000000000000000 960
162 00000000000000000000 960
163 00000000000000000000 960
164 00000000000000000000 960
165 00000000000000000000 960
166 00000000000000000000 960
167 00000000000000000000 960
168 0000000000FFFF160F00 1077
169 110010061301FF204D49 1057
170 43524F20534554452028 1049
171 4665726E616E646F2050 1096
172 726174612027383729FF 1081
173 2849294E53545255434F 1086
174 45532020285229455345 1035
175 5420202843294F4D414E 1081
176 444FFF160F1F11001006 1099
177 1301FF20202020202020 1023
178 20202020202020202020 980
179 20202020202020202020 980
180 20202020160F00FF00 1043
181 00000000000000000000 960
182 00000000000000000000 960
183 00000000000000000000 960
184 00000000000000FF454E 1038
185 44455245434F3AFF160F 1119
186 09110010061301FF434F 1060
187 4E544555444F3AFF434F 1144
188 4D5052494D2E3AFF464C 1153
189 20302D3235353AFF4C4F 1121
190 4144494E472048454144 1058
191 4552FF160F1E11001006 1080
192 FF160F00120120202020 1045
193 434F4D414E444F204E41 1113
194 4F205245434F4E484543 1090
195 49444F20202020201200 1020
196 FF5052494D4549524F3A 1128
197 FF534547554E444F203A 1123
198 FF544552434549524F3A 1111
199 FF6069DD21704BDD5600 1148
200 DD5E01CDAC4FC83E01DD 1220
201 BE01DD23DD2320EBC9AF 1198
202 3C444DED5230F9F53DC6 1171
203 30C5D7E1F1C93EFECD01 1194
204 16061F21FF5936062B10 1093
205 FB21003C22365CC31B49 1116
```

Funcoes do Sesamo

Assim que se executa o programa, surgem tres opcoes:

- (I)nstrucoes
- (R)eset
- (C)omando

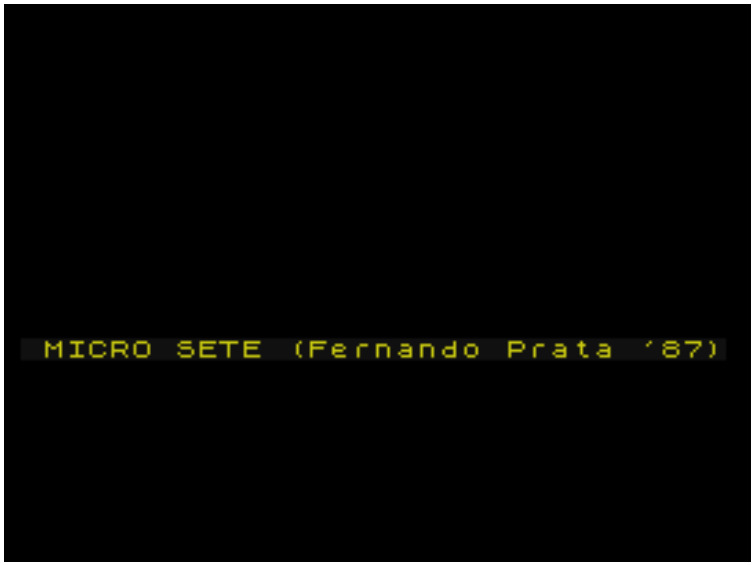
A opcao I acede as instrucoes, apresentando todos os comandos permitidos pelo programa.

A opcao R executa um RST 00 (RANDOMIZE USR 0), limpando a memoria.

A opcao C permite o acesso ao modo de introducao dos comandos. Esta e depois feito letra a letra, sendo introduzida com a tecla ENTER. SYMBOL SHIFT e CAPS SHIFT permitem corrigir os caracteres introduzidos.

Comandos:

- LP: executa o carregamento de programas constituidos por Header + Bloco.
- LB: executa o carregamento de blocos sem Header, solicitando informacoes acerca do endereco inicial, do comprimento do bloco e da Flag desse mesmo bloco.
- SP: identico a LP, mas em SAVE. Executa a gravacao do ultimo programa carregado com LP.
- SB: executa funcoes inversas a LB, solicitando as mesmas informacoes.
- F: solicita a introducao dos tres numeros compreendidos entre 0 e 255 e detecta todas as ocorrencias dessa sequencia de numeros a partir de um dado endereco.
- P: funciona tal como a instrucao POKE, solicitando a introducao do endereco que se deseja afectar e do valor com que o queremos fazer.
- RU: executa um RANDOMIZE USR, depois de introduzido o endereco em que se deseja iniciar a execucao do programa.
- H: desassemblagem em hexadecimal.
- A: Visualizacao dos conteudos descodificados em ASCII.
- OUT SESAMO: regressa ao Basic.



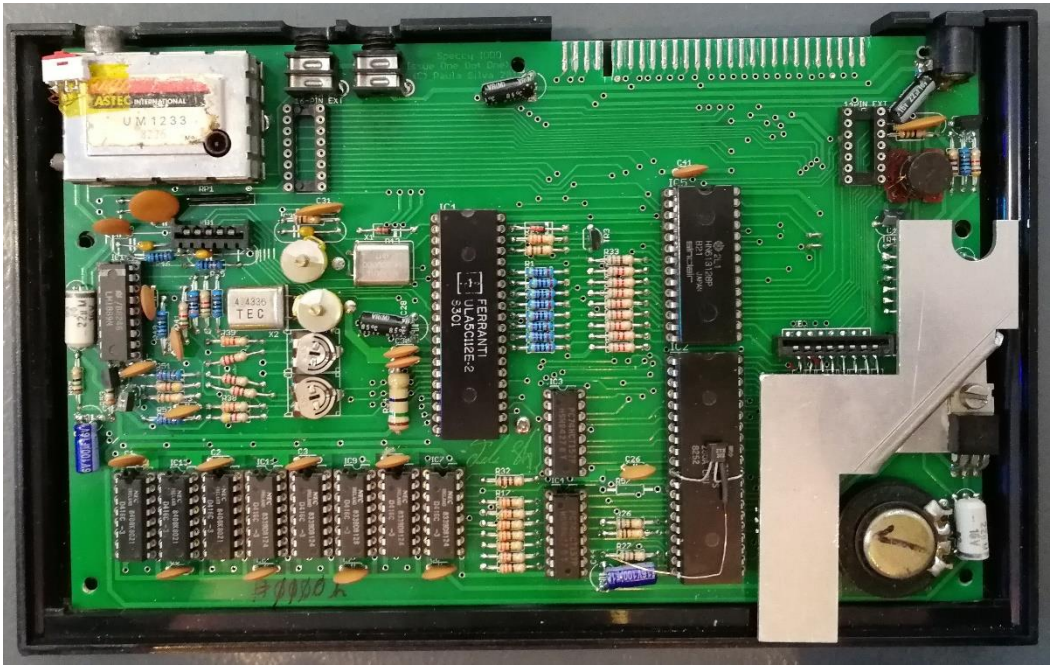
entender a evolucao do trabalho, e assim que terminei todas essas tarefas (e tambem apos mandar fazer cinco placas no estrangeiro) comecei a assemblar o(s) IODO(s), pois o minimo de placas que poderia encomendar seriam 5. Entretanto houve pessoas que gostaram do projecto, nao so em Portugal, mas tambem em Inglaterra, e tambem houve quem me quisesse comprar o IODO.

O IODO fica para mim como um projecto concebido por alguem portugues, e tenho um orgulho imenso por ele proprio (e por ter funcionado logo no primeiro teste!), assim como ter criado muitas caras de espanto e tambem outras que nao acreditavam que o Consultorio da Paula seria capaz de o fazer.

Tecnicamente e visualmente o IODO e absolutamente igual ao ZX Spectrum issue one, com um processador Z80 a trabalhar a 3.5MHz, com um barramento de dados de 8 bits, um barramento de enderecos de 16 bits, o que significa que so pode endereçar directamente 64KB de memoria (2↑16, ou seja, 65536 bytes), e com a memoria total de 16K, com possibilidade de ser expandida para os 48K. A unica diferença que os separa e a placa, desenhada por software CAD recente (as pistas do issue one foram todas desenhadas a mao).

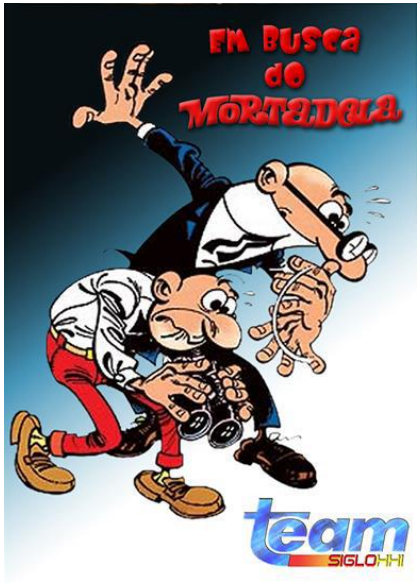
Naturalmente que para seguir a "traca original" da antiguidade do ZX Spectrum issue one fiz por utilizar componentes da epoca, e isso verifica-se bem na placa do primeiro IODO criado (o que tem o numero de serie #0000h): todos os circuitos integrados utilizados tem um date code de 1982 ou 1983, ou seja, AASS (AA sendo o ano de fabrico, e SS a respectiva semana). Ate a propria ULA e uma 5C112E da primeira semana de 1983 (ate hoje ainda nao tive oportunidade de adquirir uma 5C102E, a original do issue one), e entretanto consegui adquirir uma membrana de borracha cinzenta.

O Speccy IODO #0000h encontra-se presentemente em exposicao no Museu LOAD ZX Spectrum em Cantanhede.



Jogos traduzidos

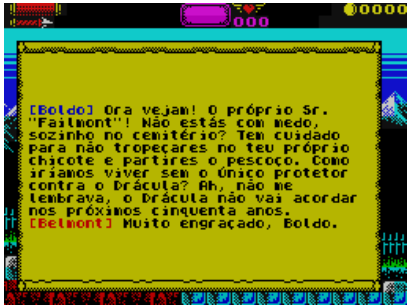
Um dos trabalhos mais visiveis de Planeta Sinclair tem sido a traducao para a nossa lingua de alguns jogos de grande qualidade. Tudo comecou quando Borrocop (Alfonso Fernandez Borro) entrou em contacto connosco para saber se poderiamos traduzir um jogo que estava a refazer, Em Busca do Mortadela. A partir dai a bola comecou a rolar, e num apice tinhamos traduzido oito jogos, incluindo um original: Topo Mix Game.



Neste momento sete deles ja tiveram edicao fisica, a maior parte contemplando extras nunca antes vistos. Assim, foram lancados Em Busca do Mortadela, Topo Mix Game, Viagem ao centro da Terra (Versao Estendida), Mad Mix 2 - No Castelo dos Fantasmas, Casanova (inclui a inedita versao original), Lorna e R.A.M.. Zona 0 sera em breve e dois outros permanecem por serem finalizados, Ice Breaker e R.A.M. 2, que podera sair quando Borrocop conseguir voltar a pegar no jogo.

Depois do periodo em que estivemos a traduzir jogos para a Team Siglo XXI, outros programadores conceituados contactaram-nos para traduzirmos as suas obras para portugues. Aceitamos todos os reptos, e desses destacamos alguns dos jogos de Dave Hughes, como Os Irmaos Feijoca ou Sprouty, mas tambem Dizzy and the Mystical Letter. Pela primeira vez as aventuras do famoso ovo foram lancadas na nossa lingua.

Finalmente, e talvez aquele que nos tenha dado mais trabalho, mas que compensou cada minuto envolvido na sua traducao, Castlevania: Spectral Interlude. Sem menosprezar qualquer um dos outros jogos que traduzimos, mas Castlevania e amplamente elogiado por todos, tendo aparecido em inumeras plataformas, sendo justamente reconhecido como um dos melhores jogos a aparecer para o ZX Spectrum. Nao e por acaso que esta no top 3 dos melhores jogos de sempre de Planeta Sinclair...

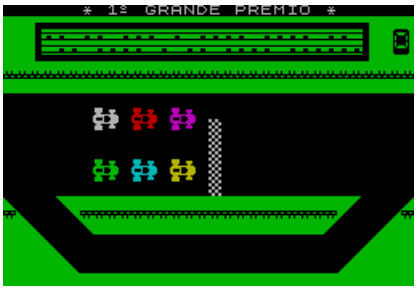


Jogos emblematicos portugueses (parte 1)

Dos poucos jogos portugueses conhecidos ha cerca de meia duzia de anos, passou-se actualmente para mais de uma centena. Fazemos aqui um breve resumo dos mais emblematicos. Para ja apenas a primeira parte, para o periodo 84 a 87. Nos proximos numeros, iremos continuar esta rubrica com os anos posteriores, chegando ate aos dias de hoje.

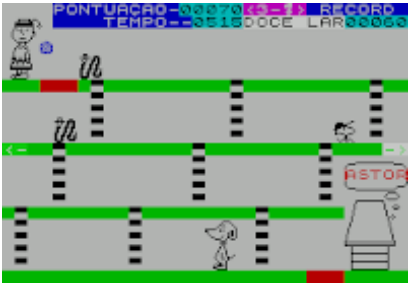
Jogo de Inteligencia Memorica
Autor: Jose Oliveira
Ano: 1983
Genero: jogo de tabuleiro

Jose Oliveira foi responsavel pelos primeiros jogos conhecidos para os computadores da marca Sinclair (ZX81). Este tera sido o primeiro para o Spectrum, e apresenta o celebre Jogo do Galo, tendo aparentemente feito parte de um curso de informatica.



Brum Brum:
Autor: Pedro Cunha
Ano: 1984
Genero: gestao desportiva

Durante muitos anos Brum Brum competiu com Formula One (CRL) pelo titulo do simulador de Formula Um mais jogado no nosso pais. Apesar de ser desconhecido no estrangeiro, nao ficava atras do que se fazia na epoca no mercado britanico. Simples, e cativante, pode ser jogado por ate 6 jogadores em simultaneo.



Doce Lar
Autor: Joao Duarte
Ano: 1985
Genero: accao

Permaneceu perdido durante muitos anos, mas foi recentemente por nos preservado e disponibilizado pela comunidade, e em boa hora, pois Doce Lar e um divertido jogo de arcada, com graficos bastante atractivos, tipo cartoon, e uma jogabilidade muito acima da bitola habitual em Portugal.

Paradise Cafe
Autor: Damatta
Ano: 1985
Genero: aventura grafica

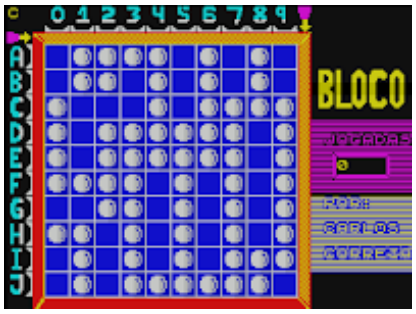
E incontornavel falar-se de Paradise Cafe, o mais conhecido jogo portugues, apenas pela tematica envolvida, ja que a mecanica e fraca, e estamos a ser simpaticos. O seu autor permanece desconhecido e compreende-se a razao, pois na altura nao teria evitado alguns processos.

Mad in Ca$cais
Autor: Joao e Virgilio
Ano: 1986
Genero: aventura de texto

Nao era muito habitual os programadores portugueses criarem aventuras de texto. Esta tera sido uma das primeiras, colocando-nos no papel do proprio Sir Clive Sinclair, que veio a Cascais tentar obter uma copia pirata do jogo Elite. O tema e os textos sao hilariantes e levou muito boa gente a penar para solucionar a aventura.

Maratona
Autor: Jorge Simao e Paulo Ferreira
Ano: 1986
Genero: accao

Mais um jogo que permaneceu perdido ate o proprio autor nos ter enviado uma copia para ser preservado. Ainda na ressaca da primeira medalha de ouro portuguesa em Jogos Olimpicos, coloca-nos na pele de um maratonista de elite, sendo possivel escolher o proprio Carlos Lopes como personagem assumida.



Bloco Magico
Autor: Carlos Correia
Ano: 1986
Genero: quebra-cabecas

E tambem bloco magico permanecia desconhecido ate o Afonso Gageiro obter uma copia e preserva-lo, permitindo-nos disponibilizar ao publico. E um jogo bastante original, e num estilo nao muito comum nos autores portuguese. Tivesse sido editado no mercado britanico e seguramente teria obtido o sucesso que nao teve por ca.

O Segredo dos Templarios
Autor: Joao Fragoso
Ano: 1986
Genero: aventura de texto

O Paulo Ferreira (autor de Maratona) emprestou-nos a sua copia de O Segredo dos Templarios e conseguimos preservar mais uma importante aventura de texto que permanecia desconhecida do grande publico. Coloca-nos na pele de um aventureiro que tem que descobrir o segredo dos Templarios.

Corrida de Caracois
Autor: Pedro Osorio
Ano: 1986
Genero: simulador (apostas)

Quem diria que Pedro Osorio, mais conhecido pelas suas composicoes musicais, tambem se tinha estreado nas artes da programacao. Infelizmente Corrida de Caracois e um dos jogos que ainda permanece como M.I.A. (Missing in Action), apesar dos esforcos que temos feito para o encontrar. Nao perdemos no entanto a esperanca de um dia o vir a encontrar. O disco que acompanha o jogo ja o temos.

Elifoot
Autor: Andre Elias
Ano: 1987
Genero: estrategia

Elifoot e, infelizmente, outro dos jogos que permanece por recuperar. Nem o seu autor o possui, pelo que a busca nao se afigura facil. Quanto ao jogo, inspira-se em Football Manager, sendo o primeiro jogo portugues do genero e que ainda hoje e publicado para novos sistemas.

Talisma
Autor: Jose Antunes e Moutinho Pereira
Ano: 1987
Genero: aventura de texto

Talisma encerra outro dos grandes misterios do Spectrum. Apesar de ja termos conseguido preservar as partes 1 e 2, embora nao as tendo disponibilizado ao publico, pois encontram-se protegidas por direitos de autor, ainda nao se descobriu as partes 3 e 4. E sera que alguma vez foram lancadas, eis a questao.

Alien Evolution
Autor: Marco & Tito
Ano: 1987
Genero: accao

Alien Evolution compete em popularidade com Paradise Cafe, a diferenca e que este e de facto um bom jogo, foi aclamado pela critica estrangeira, com boas reviews nas principais revistas, e foi um sucesso comercial, o primeiro oriundo de programadores portugueses. Alien Evolution inspira-se em Ant Attack, mas com um cunho bastante pessoal e original.

E conclui-se da melhor forma esta primeira parte com o melhor e mais carismatico jogo portugues. Na segunda parte iremos analisar os jogos de 88 em diante.

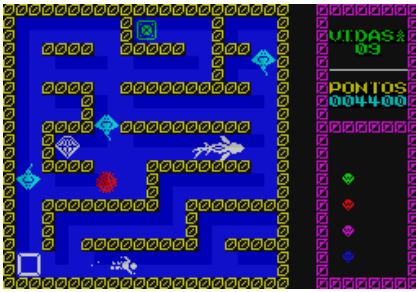
Nome: Restless Andre
Editora: Espectro
Autor: Jaime Grilo
Ano de lancamento: 2020
Genero: Accao
Teclas: Redefiniveis
Joystick: Kempston, Sinclair
Memoria: 48K / 128K
Numero de jogadores: 1

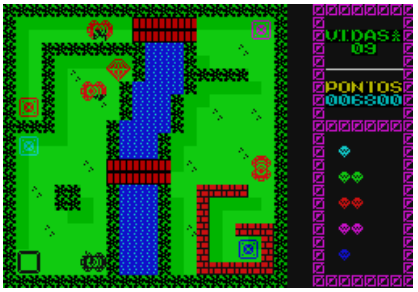
A historia de Restless Andre ja tem quase dois anos. Assim, em 2018 encetei contactos com o Jaime sabendo se este estaria interessado em colaborar com a revista Espectro, oferecendo um mini-jogo para fazer parte de uma futura "cover tape". A resposta foi rapida, e nao so o Jaime se prontificou a fazer um jogo para nos, como eu iria ser a personagem principal. Honra maior nao podia ter, e apesar de ter ficado de boca aberta, claro que aceitei.

O jogo foi crescendo (o resultado final e muito mais que uma mini-aventura), a tematica baseando-se em algo que gosto muito: viajar. Alias, e esta a razao dos ecras serem tao variados, de alguma forma representando locais ou situacoes por mim vividas. Um dos episodios mais hilariantes neste processo todo foi a escolha da figura que me representa. Entre as varias propostas feitas pelo Jaime, escolhi a de um careca de oculos escuros, com aspecto meio punk, e que achei que se adequava a minha figura.

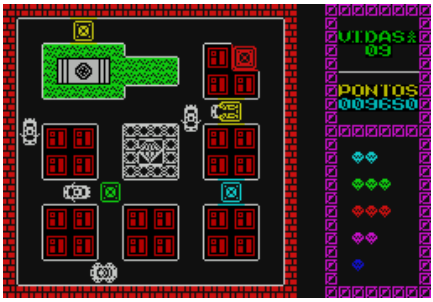
Enquanto o Jaime ia trabalhando o jogo, pedi aos meus colegas da Espectroteam e tambem da revista Espectro, para avancarem com outras partes. Para o ecra de carregamento fui vasculhar algumas fotos antigas das minhas viagens, e peguei numa que gosto particularmente, e que posteriormente ate a tornei como foto de perfil do Facebook: um salto para a agua em Zanzibar. O Filipe Veiga pegou nela e transformou-a num espectacular ecra de carregamento.

Quanto as musicas, sao da responsabilidade do Pedro Pimenta. Quando as criou ainda estava no comeco da sua carreira, mas desde logo adorei o resultado final. Nao poderia deixar de destacar a musica do menu inicial, um grande exito com quase 40 anos e que ouvia muito nos meus tempos de crianca (e ainda hoje tenho um carinho muito especial por ela). Se nao a reconheceram, fica aqui o nome: Careless Memories (Duran Duran).



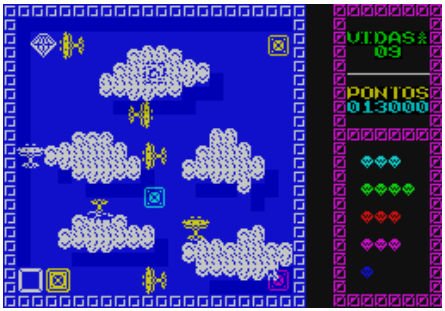


Mas vamos entao a historia de Restless Andre. Desafiaram o irrequieto Andre para recolher varias moedas e pedras preciosas espalhadas por vinte cenarios, e este, claro, nao recusou o desafio. Em cada nivel, o Andre tem que recolher todas as moedas e so entao se abre o portal de acesso ao nivel seguinte. Pode ainda apanhar as pedras preciosas, pois estas dao pontos e ficam sempre bem em qualquer coleccao. Como o Andre e um amante dos desportos radicais, os cenarios desenrolam-se no mar, terra, ar e ate no espaco sideral. Nao e assim de estranhar ve-lo a nadar a grande velocidade, conduzir um buggy, pilotar um aviao e ate uma pequena nave espacial. Mas cuidado com os muitos inimigos que o tentam impedir, desde peixes, carros, avioes e ate uma nave espacial que o procura atingir com os seus lasers.



Como podem ver, emocao e o que nao falta a quem tentar meter-se na minha pele. O Jaime conseguiu recriar num jogo do Spectrum, as sensacoes que vou tendo ao longo das minhas viagens e aventuras. Nem sempre tao radicais como neste jogo, pelo menos nao me recordo de pilotar uma nave espacial, mas tudo o resto, de uma forma ou doutra, ja o fiz.

O primeiro nivel, na realidade e apenas uma introducao para apresentar a irrequieta personagem e dar um gostinho dos 19 niveis seguintes. E irrequieta e a palavra certa, pois o Andre nao para quieto (dizem que na vida real ele e igual). Se estiver a nadar, continua a nadar ate que se lhe mude a direccao. Quase que seria capaz de estar horas seguidas a nadar sem se cansar (quem me dera), mas isto traz um elemento novo ao jogo: nao da para estar muito tempo descansado, teremos que estar sempre de olho nos inimigos e tentar antecipar os seus movimentos, pois apenas temos hipoteses de os evitar (como seria de esperar, o Andre nao anda armado). So depois de todos os objectos recolhidos, poderemos ir a base final, e carregando na tecla de disparo, passar para o ecra seguinte.



Restless Andre foi criado com recurso ao Arcade Game Designer, ferramenta na qual o Jaime Grilo se especializou. Obviamente que nao poderei dar nota a um jogo "encomendado" por nos, cuja personagem principal sou eu, mas a sensacao final e que o jogo esta muito bem conseguido, e aquilo que comecou por ser uma pequena brincadeira, transformou-se num jogo completo e excelente por merito proprio. Os nossos parabens, Jaime, e o meu agradecimento especial por me teres tornado uma personagem do Spectrum.

O jogo podera ser descarregado na pagina do Jaime Grilo (https://jg-spectrum.webnode.pt), juntamente com todos os seus outros jogos (e sao mais de uma dezena), mas tambem e possivel obter-se a versao fisica em cassete, que acompanha a revista Espectro numero 4.

Preservacao de cassetes

A 6 de Julho de 2017, Planeta Sinclair iniciou aquele que se tornou o mais popular tema do blogue: a preservacao de software que nao se encontrava ainda disponivel pela comunidade. Como e do dominio publico, as cassetes tem um periodo de vida util limitado, embora contra todas as expectativas, estejam a aguentar muito mais tempo do que se esperava. No entanto, se o material nao for convertido digitalmente e colocado a disposicao da comunidade, mais tarde ou mais cedo acaba por se perder. Assim, este material que ainda nao se encontra preservado, e vulgarmente chamado de M.I.A. (Missing in Action), palavra que provoca "comichao" a muita gente, embora suspeitamos que a maior parte das vezes seja porque estamos a estragar o negocio a alguns colecionadores, pois a partir do momento em que o jogo fica disponivel pela comunidade, o valor nominal diminui. Nao e assim de admirar que nem todos fiquem contentes com o nosso trabalho.

O primeiro jogo a ser disponibilizado foi Serpente, um vulgar clone de Snake, criado por Victor Loureiro. A noticia foi muito bem recebida pela comunidade portuguesa e a partir dai o trabalho intensificou-se. Obviamente que o nosso trabalho se focou no software portugues, em especial na busca de alguns jogos miticos que a comunidade procurava ha muito, bem como nos lancamentos da Astor Software e Timex Portugal. Comecamos nessa altura a "desenhar" o catalogo destas duas editoras, e rapidamente chegamos a conclusao que cada uma delas tinha cerca de 100 titulos em carteira. Embora ainda de vez em quando se junte um titulo novo ao catalogo, mais frequente na Timex, mas estamos seguros que ja o temos bastante definido. Da Timex tambem ja temos a maior parte dos lancamentos preservados, no entanto, da Astor Software, o trabalho ainda vai a meio.

Ainda relativamente a estas duas editoras, destacamos os seguintes lancamentos:

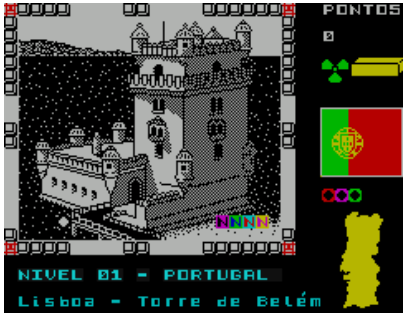
- Primeiro Campeonato de Jogos de Computador: os seis jogos que deram origem ao campeonato do ZX Spectrum, com ampla cobertura por parte da RTP.
- Bloco Magico: interessante quebra-cabecas criado por Carlos Correia.
- Universo: contemplando no lado B um registo audio para acompanhar o programa
- O Segredo dos Templarios: aventura de texto que permanecia praticamente desconhecida do publico.
- Doce Lar: jogo de arcada que nao ficava atras do que se fazia na altura no estrangeiro.

Mas tambem conseguimos chegar a autenticas perolas dos videojogos portugueses, nomeadamente.

- Play For Peace: tornou-se conhecido quando foi analisado pelo Paulo Dimas no saudoso Ponto Por Ponto.
- Talisma: o primeiro jogo portugues a ser registado na SPA, e que ainda tem uma aurea de misterio a sua volta, pois as partes 3 e 4, supostamente terminadas, ainda se encontram por preservar.
- Astronauta: num golpe de sorte conseguimos adquirir o espolio do cientista portugues Eurico da Fonseca, e no meio de muitas preciosidades encontrava-se a sua maior joia, um programa dedicado a astronomia.
- Maratona: jogo que entrou no circuito comercial da Margem Sul e que presta uma merecida homenagem a Carlos Lopes.
- Coleccao de jogos de Marco & Tito: duma velha cassete pertencente ao Marco, conseguimos recuperar mais de 40 pequenos jogos e utilitarios.
- Nave: jogo portugues de 1990 que nao se encontrava ainda disponibilizado pelo publico, apenas a intro figurava nas principais paginas do Spectrum.
- Laser e Bala: considerados os primeiros videojogos portugueses, da autoria de Jose Oliveira, destinando-se ao ZX81, e que foram finalmente passados para formato digital.
- Puzzles: o ficheiro original, bem como a capa estavam dados como desaparecidos, mas conseguimos chegar ate uma edicao original, preservando-a.

Neste momento ja conseguimos preservar cerca de 1.000 titulos, a maioria de programadores nacionais, e se a grande percentagem sao pequenos jogos ou utilitarios, muitos desconhecidos do publico ate a data, mas um pequeno leque deles (os que aqui referimos, e mais uns tantos), trouxeram uma perspectiva nova da industria dos videojogos portugueses, que afinal de contas nao se limitava ao Paradise Cafe, Sex Crime, Brum Brum, Alien Evolution, Klimax e pouco mais. Um enorme horizonte abriu-se assim que comecamos a busca incessante por aquilo que se criou em Portugal nos anos 80 e inicio dos 90.

Por recuperar permanecem ainda alguns importantes titulos, casos de Talisma (partes 3 e 4), Elifoot, SOS, HERO, Corrida de Caracois, Carlos Lopes em Busca dos Tenis Perdidos, Mr. Gulp e Moon Defenders.



No proximo numero

Sim, pretende-se que este fanzine tenha continuacao. Qual a periodicidade? Nao sabemos... Infelizmente a nossa vida profissional nao permite que nos dediquemos por inteiro a esta nossa paixao. A unica coisa que sabemos e que ja estamos a pensar no numero 2.

Como repararam, este numero foi dedicado quase exclusivamente a cena portuguesa do ZX Spectrum. Foi propositado e perfeitamente justificado, tendo em conta que permite apoiar o primeiro Museu dedicado exclusivamente ao ZX Spectrum. Provavelmente nao sera assim no proximo numero, mas de qualquer forma iremos seguramente explorar os seguintes temas:

- Jogos emblematicos portugueses (parte 2) - periodo 88 a 93
- Analise de Varina
- Jogos novos em destaque
- Seccao cartas do leitor
- "Cromos" Astor Software

Para que o projecto tenha sucesso, e fundamental que exista tambem participacao do leitores. Por isso convidamos todos a escreverem-nos com as vossas criticas, sugestoes, duvidas tecnicas, e ate existenciais, etc., etc.. Iremos dar tempo de antena aos nossos leitores no proximo numero e tentar responder dentro das nossas possibilidades.

Desejamos assim boas leituras, esperemos que gostem do museu, e contamos convosco para manter a chama do Spectrum viva.

https://planetasinclair.blogspot.com/

planeta.sinclair@gmail.com